

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.

PCT

NOTIFICATION OF THE RECORDING
OF A CHANGE

(PCT Rule 92bis.1 and
Administrative Instructions, Section 422)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

YAMAMOTO, Koji
Oak Building Kyobashi 4th floor
16-10, Kyobashi 1-chome
Chuou-ku
Tokyo 104-0031
JAPON

Date of mailing (day/month/year) 10 juillet 2001 (10.07.01)	IMPORTANT NOTIFICATION
Applicant's or agent's file reference K04-4056	
International application No. PCT/JP00/03855	International filing date (day/month/year) 14 juin 2000 (14.06.00)

1. The following indications appeared on record concerning: <input type="checkbox"/> the applicant <input type="checkbox"/> the inventor <input checked="" type="checkbox"/> the agent <input type="checkbox"/> the common representative		
Name and Address YAMAMOTO, Koji Park Shiba Building 4th floor 17-11, Shiba 2-chome Minato-ku Tokyo 105-0014 Japan	State of Nationality	State of Residence
	Telephone No.	
	Facsimile No.	
	Teleprinter No.	
2. The International Bureau hereby notifies the applicant that the following change has been recorded concerning: <input type="checkbox"/> the person <input type="checkbox"/> the name <input checked="" type="checkbox"/> the address <input type="checkbox"/> the nationality <input type="checkbox"/> the residence		
Name and Address YAMAMOTO, Koji Oak Building Kyobashi 4th floor 16-10, Kyobashi 1-chome Chuou-ku Tokyo 104-0031 Japan	State of Nationality	State of Residence
	Telephone No.	
	Facsimile No.	
	Teleprinter No.	
3. Further observations, if necessary:		
4. A copy of this notification has been sent to: <input checked="" type="checkbox"/> the receiving Office <input type="checkbox"/> the designated Offices concerned <input type="checkbox"/> the International Searching Authority <input checked="" type="checkbox"/> the elected Offices concerned <input checked="" type="checkbox"/> the International Preliminary Examining Authority <input type="checkbox"/> other:		

The International Bureau of WIPO 34, chemin des Colombettes 1211 Geneva 20, Switzerland Facsimile No.: (41-22) 740.14.35	Authorized officer Susumu Kubo Telephone No.: (41-22) 338.83.38
---	---

PCT**NOTIFICATION OF ELECTION**

(PCT Rule 61.2)

To:

Commissioner
 US Department of Commerce
 United States Patent and Trademark
 Office, PCT
 2011 South Clark Place Room
 CP2/5C24
 Arlington, VA 22202
 ETATS-UNIS D'AMERIQUE

in its capacity as elected Office

Date of mailing (day/month/year) 21 February 2001 (21.02.01)	
International application No. PCT/JP00/03855	Applicant's or agent's file reference K04-4056
International filing date (day/month/year) 14 June 2000 (14.06.00)	Priority date (day/month/year) 14 June 1999 (14.06.99)
Applicant OHTSU, Yuji et al	

1. The designated Office is hereby notified of its election made:



in the demand filed with the International Preliminary Examining Authority on:

12 January 2001 (12.01.01)



in a notice effecting later election filed with the International Bureau on:

2. The election ☒ was

was not

made before the expiration of 19 months from the priority date or, where Rule 32 applies, within the time limit under Rule 32.2(b).

The International Bureau of WIPO 34, chemin des Colombettes 1211 Geneva 20, Switzerland	Authorized officer Kiwa Mpay
Facsimile No.: (41-22) 740.14.35	Telephone No.: (41-22) 338.83.38

PCT COOPERATION TREATY

PCT

NOTIFICATION OF THE RECORDING
OF A CHANGE(PCT Rule 92bis.1 and
Administrative Instructions, Section 422)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

YAMAMOTO, Koji
Oak Building Kyobashi 4th floor
16-10, Kyobashi 1-chome
Chuo-ku
Tokyo 104-0031
JAPON

Date of mailing (day/month/year) 10 juillet 2001 (10.07.01)	IMPORTANT NOTIFICATION
Applicant's or agent's file reference K04-4056	
International application No. PCT/JP00/03855	International filing date (day/month/year) 14 juin 2000 (14.06.00)

1. The following indications appeared on record concerning:

☐ the applicant ☐ the inventor ☒ the agent ☐ the common representative

Name and Address YAMAMOTO, Koji Park Shiba Building 4th floor 17-11, Shiba 2-chome Minato-ku Tokyo 105-0014 Japan	State of Nationality	State of Residence
	Telephone No.	
	Facsimile No.	
	Teleprinter No.	

2. The International Bureau hereby notifies the applicant that the following change has been recorded concerning:

☐ the person ☐ the name ☒ the address ☐ the nationality ☐ the residence

Name and Address YAMAMOTO, Koji Oak Building Kyobashi 4th floor 16-10, Kyobashi 1-chome Chuo-ku Tokyo 104-0031 Japan	State of Nationality	State of Residence
	Telephone No.	
	Facsimile No.	
	Teleprinter No.	

3. Further observations, if necessary:

4. A copy of this notification has been sent to:

<input checked="" type="checkbox"/> the receiving Office	<input type="checkbox"/> the designated Offices concerned
<input type="checkbox"/> the International Searching Authority	<input checked="" type="checkbox"/> the elected Offices concerned
<input checked="" type="checkbox"/> the International Preliminary Examining Authority	<input type="checkbox"/> other:

The International Bureau of WIPO
34, chemin des Colombettes
1211 Geneva 20, Switzerland

Authorized officer

Susumu Kubo

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP00/03855

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl.⁷ A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
Int.Cl.⁷ A63F13/00-13/12, A63F5/04, A63F7/02Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2000
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2000 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2000

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP, 9-220369, A (KONAMI Co., Ltd.), 26 August, 1997 (26.08.97), Par. Nos. [0024]-[0034]; Figs. 6 to 7 (Family: none)	1-10, 11, 12, 13, 14, 15
Y	JP, 10-165593, A (Taiyo Elec Co., Ltd.), 23 June, 1998 (23.06.98), Full text; Figs. 1 to 6 (Family: none)	1-10, 11, 12, 13, 14, 15
A	JP, 6-71019, A (Maruhon Kogyo K.K.), 15 March, 1994 (15.03.94), Full text; Figs. 1 to 4 (Family: none)	1-15
A	Kentaro KIMURA, "Trump to Hanafuda: Asobikata Kachikata", Godou Shoin (1987), p.77-86	1-15
A	US, 4799683, A (George M. Bruner, Jr.), 24 January, 1989 (24.01.89), Column 4, lines 4 to 49; Fig. 6 (Family: none)	1-15

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.
 ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search
12 July, 2000 (12.07.00)Date of mailing of the international search report
25 July, 2000 (25.07.00)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP00/03855

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
P, A	US, 5947821, A (Jay Stone), 07 September, 1999 (07.09.99), Full text; Figs. 1 to 11 (Family: none)	1-15

また自分の手が比較的高い点数で、ほかの人たちがまだカードをそろえきっていないと見たときに「コール」と発言するやり方もあります。

コールは「ストップ」とちがって、勝負はすぐにうち切られるわけではなくて、コールを発言した人から、その右にすわっている人までゲームは一巡されるのです。ですから、この間に、ほかの人たちはできるだけ、高い点数をつくるようにしなければなりません。

もし、「コール」を^{はっげん}発言した人より高い点数をもらった人がいたとすると、コールの発言者は自分の点数がマイナスとされます。たとえばコールの発言者の点数が二十九点で、ほかに三十一点と、「コール」の発言者はマイナス二十九点となります。

一の宣言者があらわれたら、ほかの競技者は、協力して場札で三十一点をそろえるように努力

5 ポーカー

説明 このゲームは、いままでのものと少し毛色が変わっています。^{じゅくれん}熟練すると、なかなかおもしろいゲームで、トランプ・ゲームのうち第一位を占めるものといえましょう。アメリカ、その他外国の映画などに出てくるシーンで、よくトランプをやっているのを見かけますが、たいていはこのポーカーか、あるいはブリッジです。このゲームは、^{だいぶ}運が大部分を占めて、別に技術を必要としないように思われがちですが、非常にかけひきが重要で、それが勝負を左右します。ポーカー自

体のおもしろ味は相当の域に達した人でないと、わからないほど深みのあるゲームです。

使用札 ショーカーを除いた五十二枚。

人数 五、六人くらいまでが適當。

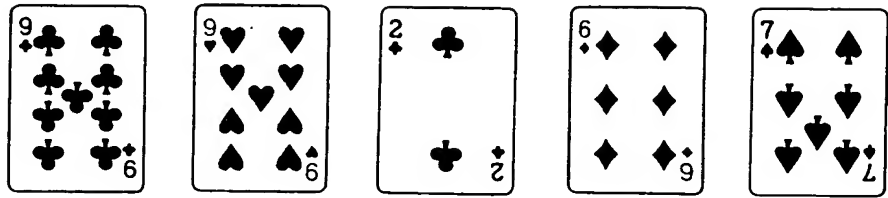
賭け札 このゲームには賭け札(チップ)を使用する。賭け札はゲームの開始前、めいめいに同額ずつを分配しておきます。賭け札には、ポーカー用のセルロイドでできた感じのいいチップもありますが、碁石などで代用してもかまいません。

配り札 親がカードを各人に一度に一枚ずつ、五枚あて配ります。そして分配し終えたら、残りのカードを自分の前にふせて山づみにしておきます。つぎに親の左隣ひだりとなりの人から順に、自分に配られた手札を一枚から五枚までのうち、何札でも好きな枚数だけ、親に山札から替えてもらうことができます。——もちろん、その必要がなければ取り替えずともよいのです。——親はめいめいのカードを山札と取り替えてやったら、今度は自分で自分の手札を山札と取り替えます。しかし、手札と山札と取り替えるのは、あとにも先にもこの一回だけしかできません。だから、初心者ほど注意しないと、カードを取り替えたために、かえってはじめてよりも手を悪くすることがあります。

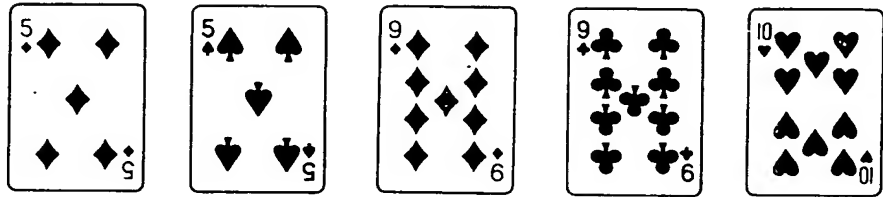
ほかのゲームなら、何度でも、手札の場に出し、山札から新しいカードを取って自分の手を有利に変えられるのですが、ポーカーはこの一回でできた役をもって、勝負の基本とするのです(第25・26図参照)。

第25図 ポーカーの手役(1)

①ワンペア



②ツウペア



③スリーカード



ポーカーの手段

(イ) 一組そろい、ワン・ペア (One Pair) 一点

この役は出来やすいだけあって、一番低い役です。たとえば、♦のQと♠のQあるいは♣の5に♥の5というように、同位のカードが二枚そろったものをいいます。そしてほかの三枚の手札はなんでもよいのです。もちろん、この役自身のなかにも、よい悪いがあります。Aの一組そろいが上位で、K・Q・J・10・9・8・7……の一組という順になります。

(ロ) 二組そろい、ツウ・ペア (Two Pairs) 二点

この役は、たとえば、♣の9と♦の9の一組に、♥の4と♠の4の一組といったように組が二つそろったものです。

(ハ) 三枚そろい、スリー・カード (Three Cards) 三点

この役は、同位のカードが三枚そろったものをいいます。たとえば、♥のA、♦のA、♠のA
というようにそろったものです。

(ニ) 順札 ストレート (Straight) 四点

これは手札五枚が、その種類がなんであるかを問わずに4・5・6・7・8あるいはJ・Q・
K・A・2というように、数の順序どおりそろったものです。

(ホ) 同種札そろい フラッシュ (Flush) 五点

この役は、カードの点数にはかまわず、手札五枚とも、全部同種類であるものをいいます。

(ヘ) 一組三枚そろい フル・ハウス (Full House) 六点

この役は一組そろい (ワン・ペア) と三枚そろい (スリーカード) とが、いっしょにできたも
のをいいます。

(ト) 四枚そろい フォー・カード (Four Cards) 七点

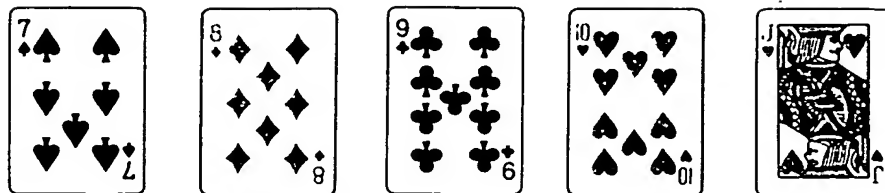
これは同位のカードが四枚全部できたのをいいます。たとえばKならKが四枚、10なら10が四
枚というように五枚の手札中四枚が同位札でそろったものです。

(チ) 同種順札ストレート・フラッシュ (Straight Flush) 八点

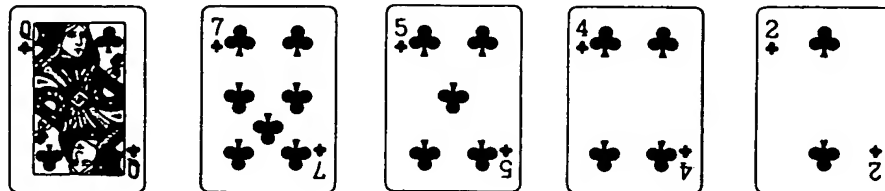
この役は、同じ種類のカードが、数の順序どおりにそろったものをいいます。たとえば、♥
の2・3・4・5・6とそろったような場合です。

第26図 ポーカーの手役(2)

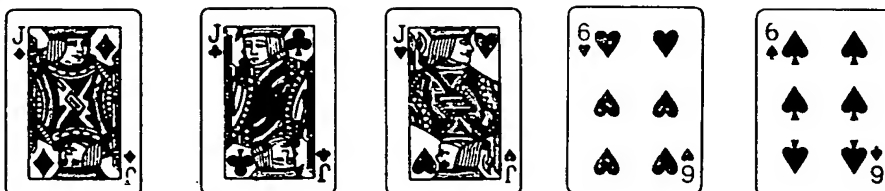
④ストレート



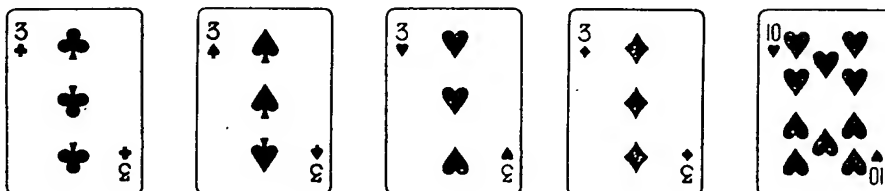
⑤フラッシュ



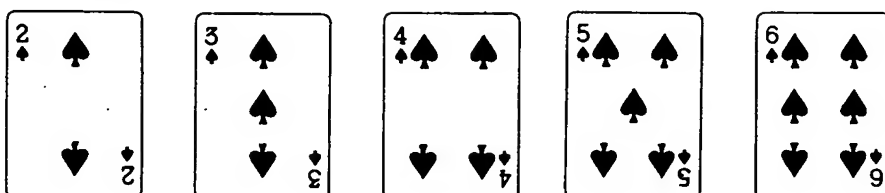
⑥フルハウス



⑦フォーカード



⑧ストレートフラッシュ



⑨ロイヤルストレートフラッシュ



(リ) 同種上位順札 ローヤル・ストレート・フラッシュ (Loyal Straight Flush) 十点

五札の手札全部が同種類の連続点数で、しかも最上位のA・K・Q・J・10とそろったときです。

以上のように、役は九種にわかれていて、最下の役は一組そろい、つぎが二組そろいの順にのぼっていき、同種上位順札(ローヤル・ストレート・フラッシュ)が一番いい役です。もしゲーム中同役ができたときには、同役中札の星数の多いほうが者が上位となります。

ゲームの方法 さてこれで役の説明が一通りすみしましたから、ふたたび、ゲーム方法をつづけることにしましょう。

親が自分の手札を前記のようにして山札のカードと取り替えてしまったら、めいめいはまず賭け札一枚を自分の前にはります。すると親が^{ひだりとなり}左隣の者から順に『だれかジャックのワン・ペア(一組そろい)以上の役を持っていますか?』と聞く。そしてもしだれも持っていないとしたら、親はめいめいの手札を集め、山札といっしょによく切り、また配りなおします。しかし、賭け札はそのままにしておきます。

そこでめいめいは、また前に記したように、自分の手札を山札のカードと取り替えたければ、親にたのんで取り替えてもらい、そして前にかけた賭け札に加えて、もう一度賭け札をします。

ここで親が今度は、『だれかクインのワンペア以上をもっていますか?』と聞きます。もしそのとき、その役を持っている者がいなかったら、(Qのワン・ペア、Kのワン・ペア、つぎはツウ・

ペアと、うなぎのぼりにあがっていきます）だれかの手に、親のたずねる手役、あるいはそれ以上の役がつくまでどこまでも、何回でもくり返されます。

いいかえれば、最初のときには、「ジャックのワン・ペア以上の役」がだれかの手につかなければ勝負ははじめられませんし、二度目には「クインのワン・ペア以上」の役がなければ、勝負ははじめることができません。だから、二度目のとき、たとえばだれかの手に「ジャックのワン・ペア」がついたにしろ、勝負をはじめることとはできないのです。しかし実際は、そう何度も勝負が流れるようなことはありません。だいたい二、三回あたりでかたがつくものです。

そして勝負が流れるたびに、各自は一枚ずつの賭け札をします。だから、勝負が流れば流れるほど、賭け札の枚数は多くなっていくのです。

さて、以上のようにして、親が手役の有無をきいていくうち、だれかの手に親の望む役がついたなら、その人は、ただ一言『ある』と答えます。もしこのとき、役の内容を口に出したら、勝負はめっちゃめっちゃになってしまいますからご注意ください。

そこでだれかがただ『ある』と答えたら、はじめて勝負が開始されます。まず、競技者を①・②・③・④・⑤の五人とし、①を親として勝負が開始されたものとします。

まず①は『一枚（この数は任意）賭けた』といい、自分の前に賭け札を一枚はります。が、これはもちろん、前記の賭け札とは、まったく別種の意味のものです。

つぎに左隣の②が『つづいた』（「つづいた」という意味は、場をおりることがあるからこういう

ので、あとにくわしく説明します」といって親と同数の賭け札一枚をはります。あとで記しますがこれは必ず前の者と同数にかぎります。

さらにつぎの◎は『五枚（この数任意）をあげた』といって、賭け札六枚を出します。この「五枚をあげた」といいながら、六枚出すわけは、前の人の賭け札と同数の一枚と、自分のあげた分の五枚との合計六枚を出すからなのです。

つぎの⑩は『つづいた』（あげ札をしたければ、『何枚あげた』といってせりあげてもよい）といいながら、賭け札六枚を出します。さらに、次の⑪が『一〇あげた』といって、合計十六枚の賭け札をかけます。

これで①から⑤まで一巡したので、もとの①にもどります。そのとき①が、もし自分の手に自信がもてなかったら『おりた』といって、そのまま棄権^{きけん}してしまうこともできます。つまり、勝負からどいてしまうのです。

そこで⑥は『つづいて』（つづきたければ）といって、十六枚を賭けます（前に出した一枚も含めて）。つぎの◎は、あまり手札がたいしたものできなかったら『おりた』といって、棄権してしまえば、勝負は残った⑥・⑩・⑪の三人でつづけられます。

こうして勝負をつづけるうち、仮りに⑩が『何枚あげた』といって、あげたといって、あげ札をしたとします。そのあとはもうだれも、それ以上に札をあげてくるものもなく、また⑩自身にも、もうあげ札の意志^{いし}がなかったら、『スリー・カード』（仮りにそのとき⑩の手が三枚ぞろいであっ

たら」といって、自分の手を場にさらして勝負をつけます。

そしてそのとき、㊤の手役が㊤より低かったら、『負けた』と一言、自分の手は見せずに、そのままカードを場にふせてしまいます。

しかし、㊤の手は㊤よりよく、たとえば同種類ぞろいであつたら『フラッシュ』といつて、自分の手を一同に見せて勝負をつけるのです。この際、㊤の手役が最上級ですから、勝負は㊤の勝ちとなり、場の賭け札全部を取るようになります。

そこで、ちょっと前にもどつて、賭け札の説明をしておきましょう。最初は親の賭けた札が基準になるのですから、つぎの人はそれにしたがわなければなりません。しかし、『何枚あげた』という者があらわれれば、その後の賭け札の基準は、あげられた人の札の枚数になるのです。したがつて、あげる者があらわれるたびに、賭け札の基準は高くなっていきます。

つぎに『つづいた』『あげた』『おりた』ということも、けっきょくめいめいの考えしだいですが、手札の内容によつて、うまくたちまわればいいわけです。

けっきょく、ポーカーのおもしろさは、その作戦にあり、たとえば、まったくとりどころのない手がついた場合でも、『あげた、あげた』と、押し通すと、案外ほかの者は、よほどいい手がついたのであろうと思つて、みんなおりてしまうこともあるのです。しかし、こういう冒険は何度もつづくものではありませんから、原則としては、よく考へて穩健な方法を取るのがよいでしょう。

また、大變にいい手がついたとき、有頂天になつて、一度に賭け札をせりあげると、みんなが

警戒けいかいしておりてしまい、せっかくの賭け札が少ししか得られないことがありますから、十分に注意しなければいけません。

〔注〕勝った人が、つぎの親となり分配の役をやります。

6 ホイスト

説明 このゲームは、「オークション・ブリッジ」の基礎になるもので、外国でもよく行なわれています。

使用札 五十二枚（ジョーカーを除く）。

人数 四人。その四人が二人ずつ一組となり、赤組、白組にわかれて勝負をします。

組分け 組のきめ方は、めいめいが順につきかさねたカードの任意だんいのところをあげ、そして出たカードの高低こうていによって組をつくります。

たとえば、④の札が♥の5、⑤の札が♠のK、⑥の札が♦の9、⑦の札が♣のQであったとしますと、最高の札（K）をめくった⑤と、次位の札Qをめくった⑦とが赤組となり、残った二人が白組となるのです。

席ぎめ 座席ざせきのきめ方は、いつも味方同志が向き合うようにすわります。もし④・⑤・⑥・⑦の四人が、同点の札をめくった場合には、札の高低こうていは♠・♥・♦・♣の順になります。なおこの座席のきめ方の場合にかぎり、A（エース）を最下位の札とします。

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2000年12月21日 (21.12.2000)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 00/76609 A1

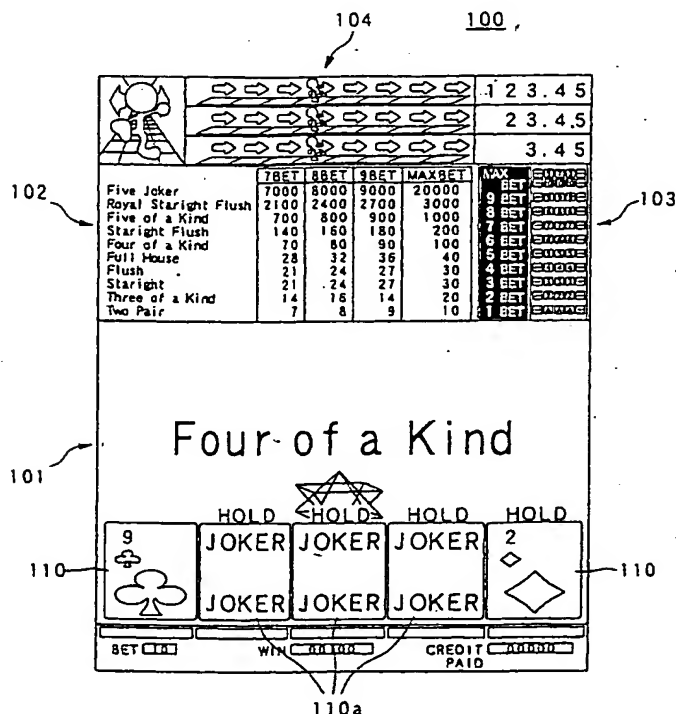
- (51) 国際特許分類⁷: A63F 13/00 (72) 発明者; および
(21) 国際出願番号: PCT/JP00/03855 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 大津祐司 (OHTSU, Yuji) [JP/JP]. 杉山 新 (SUGIYAMA, Arata) [JP/JP]; 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4丁目3番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP).
(22) 国際出願日: 2000年6月14日 (14.06.2000)
(25) 国際出願の言語: 日本語 (74) 代理人: 弁理士 石川泰男, 外 (ISHIKAWA, Yasuo et al.); 〒105-0014 東京都港区芝二丁目17番11号 パーク 芝ビル4階 Tokyo (JP).
(26) 国際公開の言語: 日本語
(30) 優先権データ: 特願平11/167331 1999年6月14日 (14.06.1999) JP (81) 指定国 (国内): AU, CN, KR, US, ZA.
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CO., LTD.) [JP/JP]; 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4丁目3番1号 Tokyo (JP). (84) 指定国 (広域): ヨーロッパ特許 (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).
添付公開書類:
— 国際調査報告書

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM, GAME CONTROL METHOD, AND COMPUTER-READABLE STORAGE MEDIUM

(54) 発明の名称: ゲームシステム、ゲームの制御方法及びコンピュータ読み取り可能な記憶媒体

第12図



(57) Abstract: A game system comprises a display unit for displaying a game screen (100), an input unit for outputting a signal corresponding to the operation by the player, and a game control unit for executing a predetermined game on the screen of the display unit while referring to the output signal from the input unit. The game control unit selects a predetermined number of cards (101,...,110) as symbols to be displayed on the game screen from a predetermined group of selection candidates. According to the selected combination of cards (110), the pay off to the player is controlled. The probability of pay off is controlled by adding or eliminating the joker (110a) which is wild as any of cards (110) of a plurality of suits and is at least one common symbol to or from the selection candidate group according to the results of the games.

[続葉有]

WO 00/76609 A1

PCT

国際予備審査報告

(法第12条、法施行規則第56条)
(PCT36条及びPCT規則70)

17 / 10 2 1

出願人又は代理人 の書類記号 K04-4056	今後の手続きについては、国際予備審査報告の送付通知（様式PCT/ IPEA/416）を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JP00/03855	国際出願日 (日.月.年) 14.06.00	優先日 (日.月.年) 14.06.99
国際特許分類 (IPC) Int. Cl' A63F13/00		
出願人 (氏名又は名称) コナミ株式会社		

1. 国際予備審査機関が作成したこの国際予備審査報告を法施行規則第57条 (PCT36条) の規定に従い送付する。
2. この国際予備審査報告は、この表紙を含めて全部で 3 ページからなる。
- ☐ この国際予備審査報告には、附属書類、つまり補正されて、この報告の基礎とされた及び/又はこの国際予備審査機関に対してした訂正を含む明細書、請求の範囲及び/又は図面も添付されている。
(PCT規則70.16及びPCT実施細則第607号参照)
この附属書類は、全部で _____ ページである。
3. この国際予備審査報告は、次の内容を含む。
- I ☒ 国際予備審査報告の基礎
- II ☐ 優先権
- III ☐ 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての国際予備審査報告の不作成
- IV ☐ 発明の単一性の欠如
- V ☒ PCT35条(2)に規定する新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての見解、それを裏付けるための文献及び説明
- VI ☐ ある種の引用文献
- VII ☐ 国際出願の不備
- VIII ☐ 国際出願に対する意見

国際予備審査の請求書を受理した日 12.01.01	国際予備審査報告を作成した日 02.08.01	
名称及びあて先 日本国特許庁 (IPEA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 植野 孝郎 電話番号 03-3581-1101 内線 3277	2N 9209

I. 国際予備審査報告の基礎

1. この国際予備審査報告は下記の出願書類に基づいて作成された。(法第6条(PCT14条)の規定に基づく命令に
 応答するために提出された差し替え用紙は、この報告書において「出願時」とし、本報告書には添付しない。
 PCT規則70.16, 70.17)

☒ 出願時の国際出願書類

- ☐ 明細書 第 _____ ページ、 出願時に提出されたもの
 明細書 第 _____ ページ、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 明細書 第 _____ ページ、 _____ 付の書簡と共に提出されたもの
- ☐ 請求の範囲 第 _____ 項、 出願時に提出されたもの
 請求の範囲 第 _____ 項、 PCT19条の規定に基づき補正されたもの
 請求の範囲 第 _____ 項、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 請求の範囲 第 _____ 項、 _____ 付の書簡と共に提出されたもの
- ☐ 図面 第 _____ ページ/図、 出願時に提出されたもの
 図面 第 _____ ページ/図、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 図面 第 _____ ページ/図、 _____ 付の書簡と共に提出されたもの
- ☐ 明細書の配列表の部分 第 _____ ページ、 出願時に提出されたもの
 明細書の配列表の部分 第 _____ ページ、 国際予備審査の請求書と共に提出されたもの
 明細書の配列表の部分 第 _____ ページ、 _____ 付の書簡と共に提出されたもの

2. 上記の出願書類の言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願の言語である。

上記の書類は、下記の言語である _____ 語である。

- ☐ 国際調査のために提出されたPCT規則23.1(b)にいう翻訳文の言語
☐ PCT規則48.3(b)にいう国際公開の言語
☐ 国際予備審査のために提出されたPCT規則55.2または55.3にいう翻訳文の言語
3. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際予備審査報告を行った。

- ☐ この国際出願に含まれる書面による配列表
☐ この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
☐ 出願後に、この国際予備審査(または調査)機関に提出された書面による配列表
☐ 出願後に、この国際予備審査(または調査)機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
☐ 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった
☐ 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記載した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

4. 補正により、下記の書類が削除された。

- ☐ 明細書 第 _____ ページ
☐ 請求の範囲 第 _____ 項
☐ 図面 図面の第 _____ ページ/図

5. ☐ この国際予備審査報告は、補充欄に示したように、補正が出願時における開示の範囲を越えてされたものと認められるので、その補正がされなかったものとして作成した。(PCT規則70.2(c) この補正を含む差し替え用紙は上記1.における判断の際に考慮しなければならず、本報告に添付する。)

V. 新規性、進歩性又は産業上の利用可能性についての法第12条(PCT35条(2))に定める見解、それを裏付ける文献及び説明

1. 見解

新規性(N)

請求の範囲 1-10, 11, 12, 13, 14, 15 有
請求の範囲 無

進歩性(IS)

請求の範囲 有
請求の範囲 1-10, 11, 12, 13, 14, 15 無

産業上の利用可能性(IA)

請求の範囲 1-10, 11, 12, 13, 14, 15 有
請求の範囲 無

2. 文献及び説明(PCT規則70.7)

請求の範囲 1-10, 12, 13

文献1: JP, 9-220369, A (コナミ株式会社)

26. 8月. 1997 (26. 08. 97),

段落番号【0024】-【0034】, 第6-7図

文献2: JP, 10-165593, A (タイヨーエレクトリック株式会社)

23. 6月. 1998 (23. 06. 98), 全文, 第1-6図

文献1には、表示装置と、入力装置と、ゲーム制御装置と、を具備し、ゲーム制御装置は、選択手段と、配当制御手段と、を具備するゲームシステムが記載されている。

文献2には、表示装置と、入力装置と、ゲーム制御装置と、を具備し、ゲーム制御装置は、複数の図柄として通用可能な少なくとも一つのオールマイティ図柄をゲームの成績に基づいて選択候補群に加えるか又は除くことにより、配当の確率を制御する確率制御手段と、を具備するゲームシステムが記載されている。

文献1に記載されたゲームシステムに、文献2に記載された確率制御手段を付加することは、当業者にとって容易である。

請求の範囲 11, 14, 15

文献1: JP, 9-220369, A (コナミ株式会社)

26. 8月. 1997 (26. 08. 97),

段落番号【0024】-【0034】, 第6-7図

文献2: JP, 10-165593, A (タイヨーエレクトリック株式会社)

23. 6月. 1998 (23. 06. 98), 全文, 第1-6図

文献1には、表示装置と、入力装置と、ゲーム制御装置と、を具備し、ゲーム制御装置は、選択手段と、配当制御手段と、を具備するゲームシステムが記載されている。

文献2には、表示装置と、入力装置と、ゲーム制御装置と、を具備し、ゲーム制御装置は、ゲームの成績に基づいて選択候補群の内容を変化させることにより、配当の確率を制御する確率制御手段と、を具備するゲームシステムが記載されている。

文献1に記載されたゲームシステムに、文献2に記載された確率制御手段を付加することは、当業者にとって容易である。

国際調査報告

(法8条、法施行規則第40、41条)
[PCT18条、PCT規則43、44]

出願人又は代理人 の書類記号 K04-4056	今後の手続きについては、国際調査報告の送付通知様式(PCT/ISA/220)及び下記5を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JP00/03855	国際出願日 (日.月.年) 14.06.00	優先日 (日.月.年) 14.06.99
出願人(氏名又は名称) コナミ株式会社		

国際調査機関が作成したこの国際調査報告を法施行規則第41条(PCT18条)の規定に従い出願人に送付する。
この写しは国際事務局にも送付される。

この国際調査報告は、全部で 3 ページである。

☐ この調査報告に引用された先行技術文献の写しも添付されている。

1. 国際調査報告の基礎

a. 言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願がされたものに基づき国際調査を行った。

☐ この国際調査機関に提出された国際出願の翻訳文に基づき国際調査を行った。

b. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際調査を行った。

☐ この国際出願に含まれる書面による配列表

☐ この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表

☐ 出願後に、この国際調査機関に提出された書面による配列表

☐ 出願後に、この国際調査機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表

☐ 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった。

☐ 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記載した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

2. ☐ 請求の範囲の一部の調査ができない(第I欄参照)。

3. ☐ 発明の単一性が欠如している(第II欄参照)。

4. 発明の名称は ☒ 出願人が提出したものを承認する。

☐ 次に示すように国際調査機関が作成した。

5. 要約は

☒ 出願人が提出したものを承認する。

☐ 第III欄に示されているように、法施行規則第47条(PCT規則38.2(b))の規定により国際調査機関が作成した。出願人は、この国際調査報告の発送の日から1カ月以内にこの国際調査機関に意見を提出することができる。

6. 要約書とともに公表される図は、

第 12 図とする。 ☒ 出願人が示したとおりである。

☐ なし

☐ 出願人は図を示さなかった。

☐ 本図は発明の特徴を一層よく表している。

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl¹ A63F13/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl¹ A63F13/00-13/12, A63F5/04, A63F7/02

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2000年
日本国登録実用新案公報	1994-2000年
日本国実用新案登録公報	1996-2000年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	J P, 9-220369, A (コナミ株式会社) 26. 8月. 1997 (26. 08. 97) 段落番号【0024】-【0034】、第6-7図 (ファミリーなし)	1-10, 11, 12, 13, 14, 15
Y	J P, 10-165593, A (タイヨーエレクトリック株式会社) 23. 6月. 1998 (23. 06. 98) 全文, 第1-6図 (ファミリーなし)	1-10, 11, 12, 13, 14, 15

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献
「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

12. 07. 00

国際調査報告の発送日

25.07.00

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)
郵便番号100-8915
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)
植野 孝郎



2N 9209

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) .. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP, 6-71019, A (マルホン工業株式会社) 15. 3月. 1994 (15. 03. 94) 全文, 第1-4図 (ファミリーなし)	1-15
A	木村健太郎, 「トランプと花札 遊び方・勝ち方」, 梧桐書院 (1987), p. 77-86	1-15
A	US, 4799683, A (George M. Bruner, Jr.) 24. 1月. 1989 (24. 01. 89) 第4欄第4-49行, 第6図 (ファミリーなし)	1-15
P, A	US, 5947821, A (Jay Stone) 7. 9月. 1999 (07. 09. 99) 全文, 第1-11図 (ファミリーなし)	1-15



2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(57) 要約:

ゲーム画面（1 0 0）を表示可能な表示装置と、プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、入力装置からの出力信号を参照しつつ表示装置の画面上で所定のゲームを実行するゲーム制御装置とを具備するゲームシステムにおいて、ゲーム制御装置により、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき象徴としてのトランプカード（1 1 0…1 1 0）を所定枚数選択する。選択されたカード（1 1 0）の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する。複数のカード（1 1 0）として通用可能な少なくとも一つの共通象徴としてのジョーカー（1 1 0 a）をゲームの成績に基づいて選択候補群に加えるか又は除くことにより、配当の確率を制御する。

明細書

ゲームシステム、ゲームの制御方法及びコンピュータ読み取り可能な記憶媒体

技術分野

本発明は、ポーカーのように番号、図柄、マーク等を組み合わせて所定の役を形成するゲームをビデオ画面上で実行するゲームシステムに関する。

背景技術

アーケードゲーム機的一种として、ビデオ画面上でポーカーゲームを実行するものが知られている。この種のゲーム機では、画面上で所定枚数（典型的には5枚）のカードがプレイヤーに手札として分配され、その手札に当たり役として設定された組み合わせが含まれていればプレイヤーの勝ちとして一定の配当が与えられる。ゲームで使用されるカードは、実際のトランプゲームと同様にハート・ダイヤ・クラブ・スペードの4種類について13枚ずつと、ジョーカー1枚の合計53枚である。各カードが出現する確率は互いに等しく設定されている。従って、ポーカーの役が成立する確率も一般のゲームと同様である。

上述したゲームシステムには、所定の要件が満たされたことを条件として、当たり役が成立する確率を高めたいわゆる確率変動モードを出現させるものがある。確率変動モードに入るとプレイヤーが大量の配当を獲得できる。それゆえに確率変動モードを備えたゲームシステムはプレイヤーの大当たりに対する期待を高め、その興味を大いに惹き付けることができる。

ところが、従来のゲームシステムではゲームで使用するカードの枚数はそのままとし、コンピュータがプレイヤーに分配するカードを決定する際の演算を変化させて当たり役が生じる確率を高めている。この場合、当たり役が連続して発生したり、通常ではなかなか成立しない当たり役が容易に形成されるなどの変化が

生じる。そのため、プレイヤーが勝敗に不自然さを感じ、勝負に対する興味が却ってそがれることがある。

発明の開示

本発明の目的は、ゲームの不自然さをプレイヤーに感じさせることなく、確率を変化させることが可能なゲームシステム、ゲーム制御方法及びそれらに適した記憶媒体を提供することにある。

かかる目的を達成するため、本発明の第一態様のゲームシステムは、ゲーム画面を表示可能な表示装置と、プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上で所定のゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、前記ゲーム制御装置は、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段と、選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、複数の象徴として通用可能な少なくとも一つの共通象徴を前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群に加えるか又は除くことにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段と、を具備するものである。

このようにすることによって、選択候補群から各象徴が選択される確率を意図的に増減させる操作をしなくても、選択候補群に含まれる共通象徴の数が増加すれば、配当が得られる当たり役としての特定の組み合わせが成立する確率が高くなる。反対に共通象徴の数が減少すれば特定の組み合わせが成立する確率が低くなる。しかも、プレイヤーに分配される象徴内に共通象徴が含まれる結果として当たり役が成立し易くなるため、そのような共通象徴を使用せず、当たり役を構成するための特定の象徴を意図的に出現し易くする場合と比較して、プレイヤーがゲーム内容に不自然さを感じ難い。また、特定の象徴が選択される確率をゲームシステムにおいて意図的に操作することなく、確率変動モードを設けることができる。象徴は、文字、図形、記号、模様、符号等の識別標識を有し、その識別

標識により他と区別可能なものであればよい。象徴の表示態様としては、図柄等を単独で表示するものでもよい。また、トランプのカード等の形態を利用して表示するものでもよい。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記ゲームの成績が所定の開始条件を満たすとき、前記選択候補群に前記共通象徴を加えてもよい。

このようにすれば、ゲーム制御装置が実行するゲームにて所定の開始条件が満たされると所定の組み合わせが形成される確率が増加する。これにより、プレイヤーに当たりを印象付けてその興味を高めることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記選択された象徴の組み合わせが所定の確率変動役を形成しているときに前記開始条件が満たされたものと判断して前記共通象徴を加えるようにしてもよい。

このようにすれば、選択された象徴によって確率変動役が形成されると、その後所定の当たり役が成立して配当を得られる確率が高くなる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、プレイヤーが設定した遊技価値が大きいほど、前記確率変動役の数を増加させる条件制御手段を備えたことを特徴とする。

このようにすることで、遊技価値を大きく設定すれば配当が得られる確率が高くなる反面、一度に大きな遊技価値を失うおそれが生じる。遊技価値が小さければそのような危険はないものの、確率変動役が成立して有利な状況が得られる可能性が低くなる。このように遊技価値に応じてゲームの性格が変化するので、プレイヤーが自己の好みに応じた遊び方を選択することができる。遊技価値の大小は例えばメダルの枚数にて表現できる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記共通象徴が前記選択候補群に加えられた後、前記ゲームの成績が所定の終了条件を満たすとき、前記選択候補群から少なくとも一つの共通象徴を除くようにしてもよい。

このようにすれば、共通象徴の数が増加して配当が得られる確率が高められた場合、その後のゲーム成績が所定の終了条件を満たせば、それ以降はプレイヤーが配当を得られる確率が低下する。これにより、確率が高められた状態をその発生期間が限られた特殊なモードとしてプレイヤーに印象付け、その魅力をさらに高めることができる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記配当制御手段が所定の配当が発生させたときに前記終了条件が満たされたものと判断して前記共通象徴を除くようにしてもよい。

このようにすることによって、配当が得られる確率が高められた後に所定の配当が発生するとその確率が低下する。これにより、確率が高められた状態で無制限に配当が行われることを防止できる。また、ゲームシステムにおける配当と収益とのバランスを適性に保つことができる。なお、配当の価値が所定値に達した時点で所定の配当が発生したと判断してもよいし、配当回数が所定値に達した時点で所定の配当が発生したと判断してもよい。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記選択手段は、前記入力装置を介して与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、既に選択した象徴の少なくとも一部を前記選択候補群から選択される別の象徴に変更可能であり、前記確率制御手段は、前記選択された象徴が所定の組み合わせを形成した累積回数が所定数に達すると前記終了条件が満たされたものと判断して前記共通象徴を除くようにすることもできる。

このようにすれば、選択された象徴の組み合わせによって配当が得られた回数が所定数まで蓄積されると、共通象徴が除かれて配当が得られる確率が低下する。その一方、象徴の少なくとも一部が変更可能とされるため、プレイヤーは価値の低い組み合わせが形成されている場合、あえてその組み合わせを崩すように象徴の変更を行うことにより、確率が高められた状態下でなるべく価値の高い組み合わせが形成されるようにゲームの進め方を工夫することができる。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記選択手段が前記選択候補群から前記象徴のそれぞれを選択する確率が互いに等しく設定されていてもよい。

これにより、各象徴が選ばれる確率に関してプレイヤーが不自然さを感じない。

また、本発明のゲームシステムにおいて、前記象徴としてトランプのカードが使用され、前記配当制御手段は、前記トランプを利用したカードゲーム上での所定の当たり役が前記選択された象徴の組み合わせによって形成されているときに配当を発生させるように構成してもよい。

このようにすれば、象徴としてトランプのカードが使用されるので、プレイヤーがゲームに馴染みやすい。さらに、前記確率制御手段が前記共通象徴としてトランプのジョーカーを前記選択候補に加えるか又は除去する場合には、ジョーカーの枚数の変化によって当たり役が成立し易くなったり、その反対に成立し難くなることをプレイヤーが容易に把握できる。

本発明の第二態様のゲームシステムは、ゲーム画面を表示可能な表示装置と、プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上で所定のゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、前記ゲーム制御装置は、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段と、選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群の内容を変化させることにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段とを具備する。

このようにすれば、選択候補群から各象徴が選択される確率を意図的に増減させる操作をしなくても、選択候補群の内容（個数や種類）を変化させるだけで特定の組み合わせが成立する確率が変化する。従って、選択候補群はそのままとして、当たり役を構成するために特定の象徴を意図的に出現し易くする場合と比較して、プレイヤーがゲーム内容に不自然さを感じ難い。また、特定の象徴が選択

される確率をゲームシステムにおいて意図的に操作することなく、確率変動モードを設けることができる。象徴は、第一態様のゲームシステムと同様に、文字、図形、記号、模様、符号等の識別標識を有し、その識別標識により他と区別可能なものであればよい。象徴の表示態様としては、図柄等を単独で表示するものでもよいし、トランプのカード等の形態を利用して表示するものでもよい。

さらに、本発明のゲームの制御方法は、ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのゲームの制御方法であって、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する手順と、選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、複数の象徴として通用可能な少なくとも一つの共通象徴を前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群に加えるか又は除くことにより、前記配当の確率を制御する手順とを前記コンピュータにて実行する。

また、本発明のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体は、ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記コンピュータを、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段、選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段、及び複数の象徴として通用可能な少なくとも一つの共通象徴を前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群に加えるか又は除くことにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段としてそれぞれ機能させる。

これらの方法又は記憶媒体によれば、前記ゲームシステムを容易に構成することができる。

また、本発明の別の態様のゲームの制御方法は、ゲームシステムに設けられた

コンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのゲームの制御方法であって、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する手順と、選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群の内容を変化させることにより、前記配当の確率を制御する手順とを前記コンピュータにて実行する。

さらに本発明の別の態様のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体は、ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記コンピュータを、所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段、選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段、及び前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群の内容を変化させることにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段としてそれぞれ機能させる。

これらの方法又は記憶媒体によれば、前記した第二態様のゲームシステムを容易に構成することができる。

図面の簡単な説明

第1図は、本発明の一実施形態に係るアーケードゲーム機の外観を示す斜視図；

第2図は、第1図のアーケードゲーム機に設けられたコントロールパネルの詳細を示す図；

第3図は、第1図のアーケードゲーム機に設けられた制御系の構成を示すブロック図；

第4図は、第3図のCPUにより実行されるゲーム処理の手順を示すフローチャート；

第5図は、第4図に続くフローチャート；

第6図は、第5図に続くフローチャート；

第7図は、第1図のゲーム機にて実行されるポーカーゲームのベット前の画面を示す図；

第8図は、第1図のゲーム機にて実行されるポーカーゲームのベット中の画面を示す図；

第9図は、第1図のゲーム機にて実行されるポーカーゲームのカード分配後の画面を示す図；

第10図は、第9図のカードの一部にホールドを設定した状態の画面を示す図；

第11図は、第1図のゲーム機にて実行されるポーカーゲームにてプレイヤーが負けたときの画面を示す図；

第12図は、確率変動モードにて当たり役が成立した状態の画面を示す図；

発明を実施するための最良の形態

第1図は本発明が適用されるゲームシステムの外観を示している。このゲームシステムは、ゲームセンター等に設置されるアーケードゲーム機1として構成されたものであり、ベース2と、ベース2上に設置された筐体3と、その筐体3の上部に取り付けられた表示装置としてのモニタ4と有している。モニタ4はCRTにて構成され、その長手方向が垂直方向に一致する縦置き状態で筐体3に取り付けられている。筐体3の前面下部にはコントロールパネル5が設けられている。そのコントロールパネル5には入力装置6及びメダル投入口7が設けられている。第2図にも示したように、入力装置6は、押釦スイッチとして機能する複数の操作ボタン6a～6fを備えている。操作ボタンの個数及び配置は自由に定めてよい。図示の例ではディール／ドロー／ダブルボタン6a、マックスベットボタン6b、1ベットボタン6c、ハーフダブルボタン6d、コレクト／ペイア

ウトボタン 6 e 及びホールドボタン 6 f … 6 f が用意されている。

第 3 図はゲーム機 1 に設けられた制御系の構成を示している。ゲーム機 1 は、ゲームの進行に必要な各種の演算や動作制御を行う CPU 10 を有している。CPU 10 に対しては、CPU 10 からの命令に従って所望の画像をモニタ 4 に描画する画像処理装置 11 と、CPU 10 からの命令に従って所望のサウンドをスピーカユニット 12 から出力させるサウンド処理装置 13 と、CPU 10 からの命令に従ってゲーム機 1 の装飾灯 14 の点滅を制御する電飾制御装置 15 と、記憶手段としての RAM 16、ROM 17 および外部記憶装置 18 と、筐体 3 のメダル投入口 7（第 1 図参照）から投入されたメダルの適否を判別するメダル確認装置 19 と、適当と判断されたメダルを蓄えるとともに、CPU 10 から指示された枚数のメダルを払い出すメダルホッパ 20 とがバス 21 を介して電氣的に接続されている。ROM 17 には、ゲーム機 1 の起動時の基本動作等を制御するために必要なプログラムやデータが書き込まれる。外部記憶装置 18 は磁気式、光学式、又は光磁気式の記憶媒体を有している。その記憶媒体にはモニタ 4 の画面上で所定のカードゲームを実行するために必要なプログラムやデータが記録されている。なお、外部記憶装置 18 を省略し、ROM 17 にゲームプログラムやデータを記録してもよい。

CPU 10 には、バス 21 を介して上述した入力装置 6 の各操作ボタン 6 a ～ 6 f も接続される。さらに、CPU 10 には通信装置 22 がバス 21 を介して接続される。なお、上述した各装置とバス 21 との接続部分には必要に応じて入出力用のインターフェースが設けられる。それらの図示は省略した。

通信装置 22 は、ゲーム機 1 と不図示のプロGRESS ユニットとの間で情報を交換してプロGRESS ボーナスの蓄積及び払い出しを管理するために設けられている。すなわち、プロGRESS ユニットには、ゲーム機 1 を含めて複数のゲーム機が接続されている。各ゲーム機からプロGRESS ユニットにはベットされたメダルの枚数が通知される。プロGRESS ユニットは、それら通知され

たメダル枚数の一定比率をプログレッシブボーナスとして蓄積し、その蓄積枚数を各ゲーム機に通知する。いずれかのゲーム機でプログレッシブボーナスの支払い条件が満たされると、そのゲーム機に対してプログレッシブボーナスを払い出すようプログレッシブユニットからゲーム機に指令が与えられる。その指令を受けたゲーム機は許可された枚数のメダルをプログレッシブボーナスとして払い出す。

ゲーム機 1 の CPU 10 は、外部記憶装置 18（又は ROM 17）に記録されたゲーム用プログラムに従って複数種類のカードゲームを選択的に実行可能である。第 4 図～第 6 図はそれらのカードゲームの一つが選択された場合の CPU 10 の処理手順を示すフローチャートである。第 7 図～第 12 図はそのカードゲームにおいてモニタ 4 上に表示される画面の例を示している。ここで実行されるカードゲームはトランプのポーカーに相当するものである。その基本的な手順は次の通りである。

まず、ゲームが開始されると、第 7 図に示すゲーム初期画面 100 がモニタ 4 に表示される。ゲーム画面 100 には、カード表示領域 101、オッズ表示領域 102、確率変動役表示領域 103、及びボーナス情報表示領域 104 が設けられている。ベットが終了するまでカード表示領域 101 には背景画像のみが表示される。ベットが終了して勝負が開始されると 5 枚のトランプカード 110…110 が表示される（第 9 図参照）。オッズ表示領域 102 にはポーカーの当たり役毎のオッズ（配当率）が表示される。この例では 2 ペア以上の役が当たり役であり、2 ペアではオッズが 1 倍、ロイヤルストレートフラッシュでは 300 倍のオッズが設定されている。最も配当の高い役は 5 ジョーカーであり、そのオッズは 1000 倍（但しマックスベット時は 20000 倍）に設定されている。通常のポーカーではジョーカーを 1 枚しか使用しないので 5 枚のジョーカーが揃うことはあり得ない。しかし、本実施形態では所定の条件が満たされると確率変動モードが開始されてジョーカーの枚数が 5 枚に変化するため、ジョーカーが 5 枚揃

う可能性がある。そこで、5ジョーカーに対してオッズが設定されている。

確率変動役表示領域103には確率変動モードが開始されるための役が1枚からマックスベット（10枚）までのベット数に対応付けて表示される。ベット開始前は確率変動役が隠されている（第7図）。ベットが行われると、その時点でのベット数に対応する確率変動役が表示される。例えば、第8図は7枚のメダルがベットされ、それに対応して1ベットから7ベットまでの確率変動役が開示される様子を示している。第9図ではマックスベット時の確率変動役表示領域103を示している。例えば1ベットに対応した確率変動役“-A.A.A-”は、5枚のカードのうち、中央3枚のカードがA（エース）、両端の2枚のカードは何でもよいことを意味する。2枚以上のベット数に対する確率変動役についても同様である。なお、ベット数が2枚以上の場合には、そのベット数に対して割り当てられた確率変動役だけでなく、そのベット数以下のベット数に対して割り当てられたすべての確率変動役も有効となる。

プレイヤーがベット操作を終えると5枚のカード110が分配される（第9図）。分配された各カードは1回に限って交換できる。5枚のカード110はホールドボタン6fと1:1に対応している。交換を希望しないカード110に対してはホールドボタン6fを押すことで画面に“HOLD”の文字が出現して交換が行われ（第10図参照）。1回のカード交換が行われると勝敗が決定される。5枚のカード110内にポーカーの2ペア又はそれよりも強い役が成立していればプレイヤーの勝利となり、当たり役に応じた枚数のメダルが配当として設定される。それ以外の場合プレイヤーの負けとなり、“GAME OVER”の文字がカード表示領域101に表示される（第11図）。確率変動役が成立していれば、以降所定の条件が満たされるまで確率変動モードで勝負が行われる。

第7図に示したように、ボーナス情報表示領域104には3列のゲージ121a～121c、及び各ゲージ121a～121cに対応付けられたカウンタ122a～122cが設けられている。ゲーム機1を含むプログレッシブゲームシス

テムでは、上述したプログレッシブボーナスの払い出しを当選確率に応じて3段階に分けて管理している。ボーナス情報表示ウィンドウ120の最上段のゲージ121a及びカウンタ122aは当選確率が最も低い大当たりに対応している。最下段のゲージ121c及びカウンタ122cは当選確率が最も高い小当たりに対応している。中間のゲージ121b及びカウンタ122bは当選確率が中間的な中当たりに対応している。カウンタ122a～122cには、プログレッシブユニットから通知される現在の大当たり、中当たり、及び小当たりの場合のプログレッシブボーナスの額（メダルの枚数）が表示されている。

各ゲージ121a～121cは例えば赤、黄、青の3色で色分けされている。それらの内部には当選までの残り駒数を示すキャラクタ123a～123cが表示される。各キャラクタ123a～123cの初期位置は各ゲージ121a～121cの左端に設定されている。カード110がプレイヤーに分配される際にゲージ121a～121cと同一色で表示されるシンボルマークがいずれかのカード上に分配されていると、そのシンボルマークに対応したゲージ121a～121cのキャラクタ123a～123cが1駒右へ進められる。ゲージ121a～121cの右端にキャラクタ123a～123cが到達すればそのゲージ121a～121cに関してプログレッシブボーナスが当選となり、カウンタ122a～122cに表示された枚数のメダルがプログレッシブボーナスとして払い出される。この場合、実際にプログレッシブボーナスに相当する枚数のメダルを払い出してもよい。その枚数だけクレジット枚数を加算してもよい。プログレッシブボーナスを記載したレシートを発行してもよい。プログレッシブボーナスが払い出されると、その当選したゲージ121a～121cのキャラクタ123a～123cは初期位置に戻される。

次に、上述したゲームを実現するためのCPU10の処理を第4図～第6図を参照して説明する。

ゲーム機1に対して所定のゲーム開始操作が行われると、CPU10は第4図

のゲーム処理を開始する。このゲーム処理中、メダル確認装置 1.9 から真正なメダルが投入されたことを示す信号が出力される毎に CPU 10 は RAM 16 に記録されたクレジット枚数（プレイヤーの保有するメダルの枚数）に 1 を加算する。

第 4 図のゲーム処理では、まず所定の初期化処理が行われる（ステップ S 1）。このとき、ゲームで使用するカードが、ハート・ダイヤ・クラブ・スペードの 4 種類について 13 枚ずつと、ジョーカー 1 枚の合計 53 枚に設定される。ジョーカーは、どのカードとしても通用する万能札として扱われる。

続いて、プレイヤーが入力装置 6 に対して所定のベット操作（1 ベットボタン 6 c 又はマックスベットボタン 6 b の押し下げ操作）を行ったか否かが判別される（ステップ S 2）。ベット操作があれば RAM 16 に記録されたベット数が参照されて既にマックスベットの状態か否かが判別される（ステップ S 3）。マックスベットの状態でなければ、RAM 16 に記録されたクレジット数が参照されてベット数に見合った枚数のメダルがクレジットされているか否かが判別される（ステップ S 4）。クレジット数が足りていれば、追加されたベット数に応じて確率変動役が追加されるとともに、追加されたベット数に対応してクレジット枚数が減算される（ステップ S 5）。続いて、ポーカーゲーム画面 100 内の確率変動役、クレジット枚数等に関する表示が RAM 16 に記録された最新の情報を反映した状態に更新される（ステップ S 6）。

続いて、プレイヤーが入力装置 6 に対してカードの分配を要求する操作（ボタン 6 a の押し下げ操作）を行ったか否かが判別される（ステップ S 7）。操作なしと判断されるとステップ S 2 へ処理が戻される。なお、ステップ S 3 でマックスベット状態と判断された場合、又はステップ S 4 にてクレジット枚数が足りないと判断された場合はステップ S 5 が省略されてステップ S 6 へと処理が進められる。

ステップ S 7 にてカードの分配が要求されたと判断された場合、ゲーム画面 100 内に最初に表示すべき 5 枚のカード 110、及びそれらと交換されて表示さ

れる次の5枚のカードの合計10枚のカードがCPU10により決定される（ステップS8）。このとき、確率変動モードでなければ上述したように53枚のカードから10枚のカードが選択される。一方、確率変動モードのときはジョーカーの枚数が5枚に変更され、合計57枚のカードから10枚のカードが選択される。いずれの場合でもカードの選択には乱数が使用される。各カードが選択される確率は互いに等しく設定される。また、ステップS8でカードが決定されるとき、カード110上にプログレッシブボーナスに関連付けられたシンボルマークをつけるか否かも併せて決定される。なお、ステップS8では最初に表示する5枚のカードのみを決定し、その後に交換が要求された時点で次のカードをCPU10により決定してもよい。

カードが決定された後は、そのカードがゲーム画面100のカード表示領域101に表示される（ステップS9、第10図参照）。続いて、ステップS8で決定した結果に基づいてプログレッシブボーナスの払い出しに関する処理が行われる（ステップS10）。この処理の内容は上述した通りである。

プログレッシブボーナスに関する処理が終わると、続いて第5図のステップS11へと処理が進められる。ステップS11ではプレイヤーがホールドボタン6fを押し下げ操作したか否かが判別される。押し下げ操作があればそのボタン6fに対応したカード110がホールド対象として設定され、画面100には“HOLD”の文字が表示される（ステップS12、第10図参照）。

ホールド対象が設定され、又はステップS11でホールド操作なしと判断された場合にはプレイヤーがカードの分配を要求したか否かが判別される（ステップS13）。この判断はステップS7と同様に行われる。カードの分配が要求されていないと判断された場合はステップS11へと処理が戻される。カードの分配が要求された場合には、ホールド対象として設定されたカード以外のカードが次のカードへと交換されて表示される（ステップS14）。続いて、ステップS10と同様にプログレッシブボーナスに関する処理が行われる（ステップS15）。

その後にゲーム成績が判定され（ステップS 1 6）、その結果が表示される（ステップS 1 7）。すなわち、この時点で表示されている5枚のカード110内に2ペア以上の役が成立しているか否かが判別される。成立していればプレイヤーの勝ちを示す画面が、成立していなければプレイヤーの負けを示す画面（第11図参照）が表示される。

続いて第6図のステップS 1 8へと処理が進められ確率変動役が成立しているか否かが判別される。確率変動役が成立していれば、以降のゲームで使用するカードがハート・ダイヤ・クラブ・スペードの4種類について13枚ずつと、ジョーカー5枚の合計57枚のカードに設定され（ステップS 1 9）、RAM 1 6に記録された確率変動モードの終了回数に3が加算される（ステップS 2 0）。この後、処理がステップS 2 1へ進められる。ステップS 1 8で確率変動役が成立していないと判断された場合は、ステップS 1 9及びステップS 2 0が省略される。

次のステップS 2 1では、ステップS 1 6の判別結果に従って2ペア以上の役が成立しているか否かが確認される。成立していればその役とベット数とに基づいて配当が実行される（ステップS 2 2）。配当の実行は、クレジット枚数の加算、又はメダルの払い出しのいずれでもよい。配当の実行後はRAM 1 6に記録された確率変動モードの終了回数から1が減算され（ステップS 2 3）、その後にステップS 2 4へ処理が進められる。但し、終了回数の最小値は0であり、既にこれが0のときは減算が行われない。ステップS 2 1にて2ペア以上の役が成立していないと確認された場合はステップS 2 2及びS 2 3が省略されてステップS 2 4へと処理が進められる。

ステップS 2 4ではRAM 1 6に記録された終了回数が0か否かが判別される。0であれば以降のゲームで使用するカードがハート・ダイヤ・クラブ・スペードの4種類について13枚ずつと、ジョーカー1枚の合計53枚のカードに設定される（ステップS 2 5）。その後に処理が第4図のステップS 2へと戻される。

ステップ S 2 4 で終了回数が 0 でないと判断された場合はステップ S 2 5 が省略される。

以上の処理によれば、確率変動役が成立すれば、それ以降ジョーカーの枚数が 5 枚に変化し、2 ペア以上の当たり役が 3 回成立するまではその状態でゲームが進められる。ジョーカーはいずれのカードとしても通用するため、プレイヤーの手札を決定する際の演算において各カードが出現する確率を相互に等しく設定したままでも、結果として当たり役が成立する確率は高くなる。例えば、第 1 2 図の画面では 3 枚のジョーカー 1 1 0 a … 1 1 0 a を利用して 4 カード (Four of a Kind) の役が成立している。そして、演算式を操作するわけではないので、確率が操作されたような不自然さをプレイヤーに与えることはない。

本発明は上述した実施形態に限定されず、種々の変更が可能である。カードゲームとしては、ポーカーに限らず種々のゲームを実行してよい。カードはトランプに限らず、花札、カルタ等、複数のカードの組み合わせによって役を形成するものであれば使用可能である。カードゲームに限らず、スロットゲームやビンゴゲームでも本発明は適用可能である。本発明はアーケードゲーム機に限らず、家庭用のビデオゲーム機、ネットワークを利用したゲームシステム等として構成してもよい。ポーカーゲームで所定の組み合わせが形成されたとき、ジョーカーの枚数を減らして当たり役が成立する確率を意図的に低下させるモードを設けてもよい。

上記の実施形態では、ゲーム制御装置としての CPU を特定のソフトウェアと組み合わせることによって、選択手段、配当制御手段、確率制御手段、及び条件制御手段として機能させたが、これらの手段の一部又は全部を IC や LSI を組み合わせた論理回路にて置換してもよい。

以上に説明したように、本発明によれば、複数の象徴として通用可能な共通象徴を選択候補群に加えたり又は除去するか、あるいは選択候補群の内容を変化さ

させることにより、所定の当たり役としての組み合わせが成立する確率を変化させるようにしたので、選択候補群から各象徴が選択される確率を意図的に増減させる操作を行うことなく確率変動モードをゲームシステムに設けることができ、プレイヤーがゲーム内容に不自然さを感じ難くなって勝負に対するプレイヤーの興趣を高く維持させることができる。

請求の範囲

1. ゲーム画面を表示可能な表示装置と、

プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、

前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上で所定のゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、

前記ゲーム制御装置は、

所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段と、

選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、

複数の象徴として通用可能な少なくとも一つの共通象徴を前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群に加えるか又は除くことにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段と、

を具備するゲームシステム。

2. 請求の範囲 1 に記載のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記ゲームの成績が所定の開始条件を満たすとき、前記選択候補群に前記共通象徴を加える。

3. 請求の範囲 2 に記載のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記選択された象徴の組み合わせが所定の確率変動役を形成しているときに前記開始条件を満たされたものと判断して前記共通象徴を加える。

4. 請求の範囲 3 に記載のゲームシステムにおいて、プレイヤーが設定した遊技価値が大きいほど、前記確率変動役の数を増加させる条件制御手段を備える。

5. 請求の範囲 2 に記載のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記共通象徴が前記選択候補群に加えられた後、前記ゲームの成績が所定の終了条件を満たすとき、前記選択候補群から少なくとも一つの共通象徴を除く。

6. 請求の範囲 5 に記載のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記配当制御手段が所定の配当を発生させたときに前記終了条件が満たされたものと判断して前記共通象徴を除く。

7. 請求の範囲 5 に記載のゲームシステムにおいて、前記選択手段は、前記入力装置を介して与えられるプレイヤーからの指示に基づいて、既に選択した象徴の少なくとも一部を前記選択候補群から選択される別の象徴に変更可能であり、前記確率制御手段は、前記選択された象徴が所定の組み合わせを形成した累積回数が所定数に達すると前記終了条件が満たされたものと判断して前記共通象徴を除く。

8. 請求の範囲 1 ～ 7 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記選択手段が前記選択候補群から前記象徴のそれぞれを選択する確率が互いに等しく設定されている。

9. 請求の範囲 1 ～ 8 のいずれかに記載のゲームシステムにおいて、前記象徴としてトランプのカードが使用され、前記配当制御手段は、前記トランプを利用したカードゲーム上での所定の当たり役が前記選択された象徴の組み合わせによって形成されているときに配当を発生させる。

10. 請求の範囲 9 に記載のゲームシステムにおいて、前記確率制御手段は、前記共通象徴としてトランプのジョーカーを前記選択候補に加えるか又は除去する。

11. ゲーム画面を表示可能な表示装置と、

プレイヤーの操作に応じた信号を出力する入力装置と、

前記入力装置からの出力信号を参照しつつ前記表示装置の画面上で所定のゲームを実行するゲーム制御装置と、を具備し、

前記ゲーム制御装置は、

所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段と、

選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段と、

前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群の内容を変化させることにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段と、

を具備するゲームシステム。

1 2. ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのゲームの制御方法であって、

所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する手順と、

選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、

複数の象徴として通用可能な少なくとも一つの共通象徴を前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群に加えるか又は除くことにより、前記配当の確率を制御する手順と、

を前記コンピュータにて実行するゲームの制御方法。

1 3. ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記コンピュータを、

所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段、

選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段、及び

複数の象徴として通用可能な少なくとも一つの共通象徴を前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群に加えるか又は除くことにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段としてそれぞれ機能させるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

14. ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのゲームの制御方法であって、

所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する手順と、

選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する手順と、

前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群の内容を変化させることにより、前記配当の確率を制御する手順と、

を前記コンピュータにて実行するゲームの制御方法。

15. ゲームシステムに設けられたコンピュータを利用して所定の表示装置の画面上で所定のゲームを実行するためのプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、前記コンピュータを、

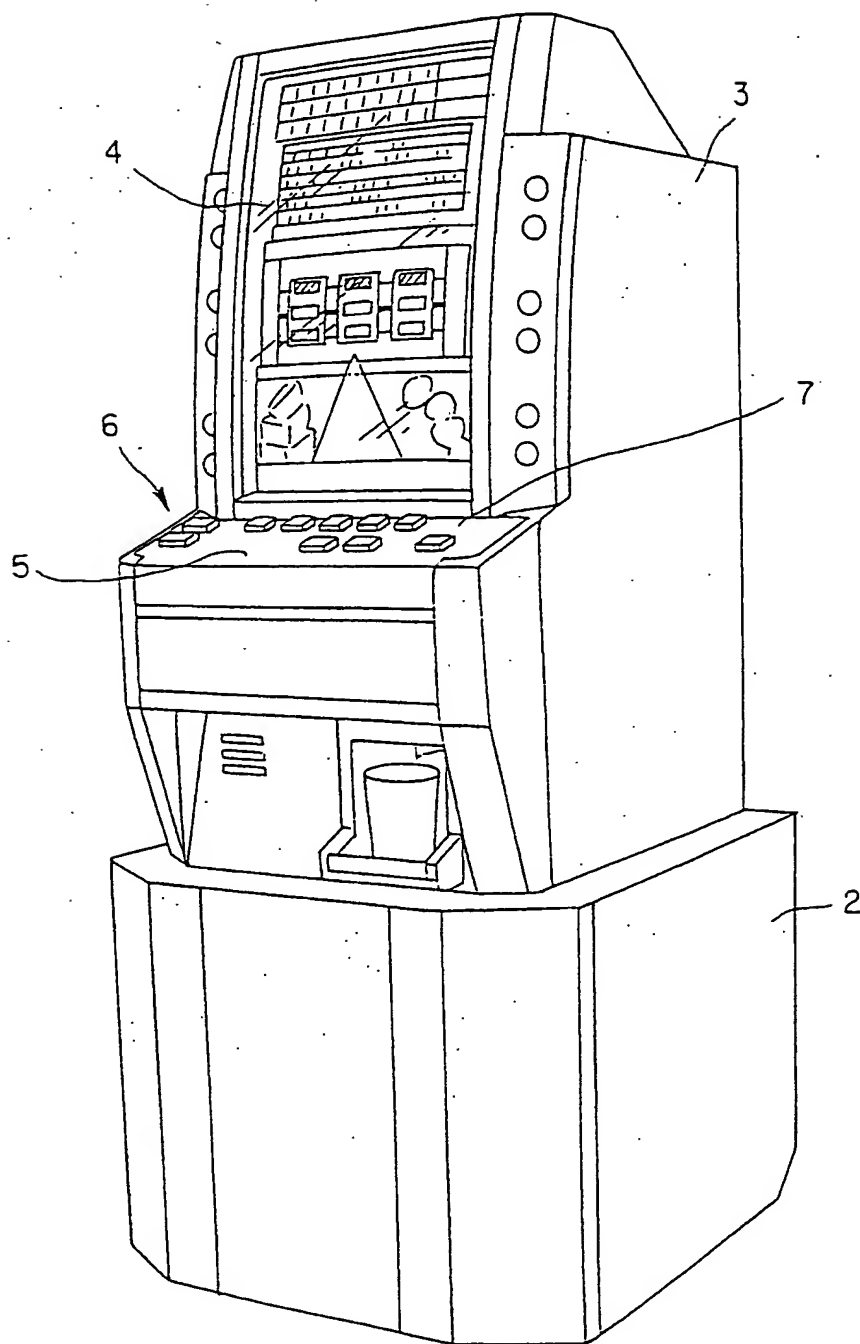
所定の選択候補群からゲーム画面上に表示すべき所定数の象徴を選択する選択手段、

選択された象徴の組み合わせに基づいてプレイヤーに対する配当を制御する配当制御手段、及び

前記ゲームの成績に基づいて前記選択候補群の内容を変化させることにより、前記配当の確率を制御する確率制御手段としてそれぞれ機能させるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

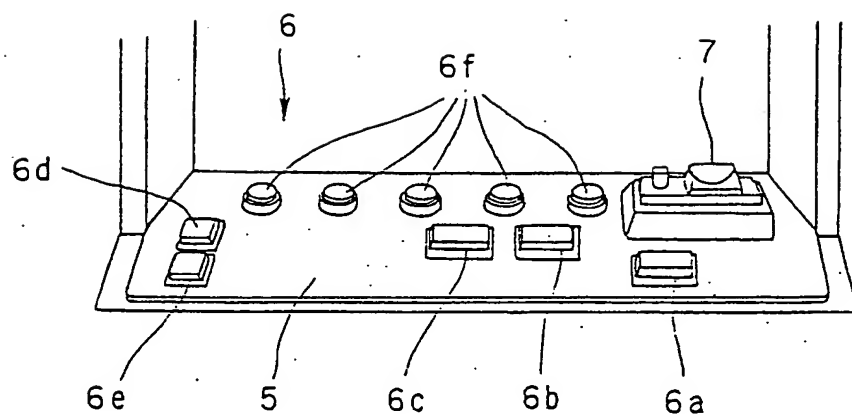
1/12

第 1 図



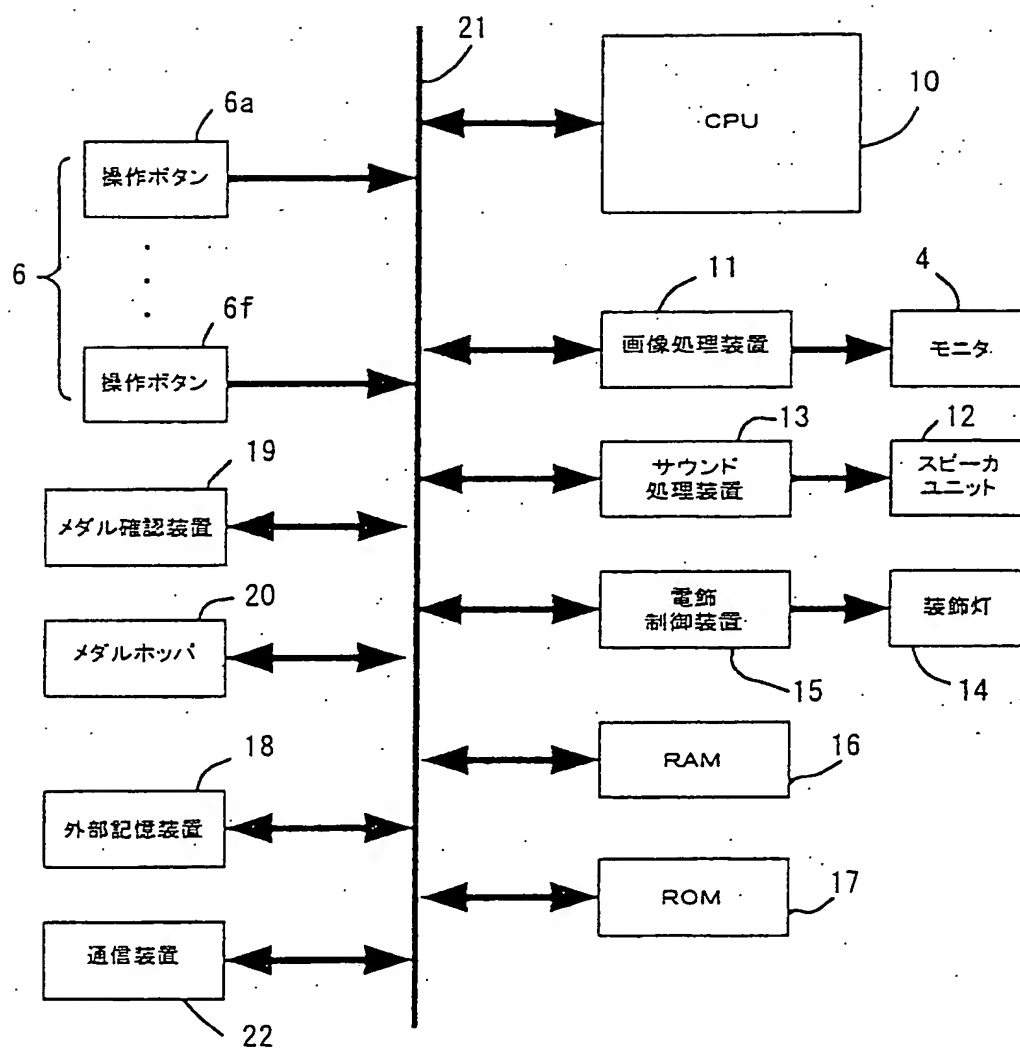
2/12

第 2 図



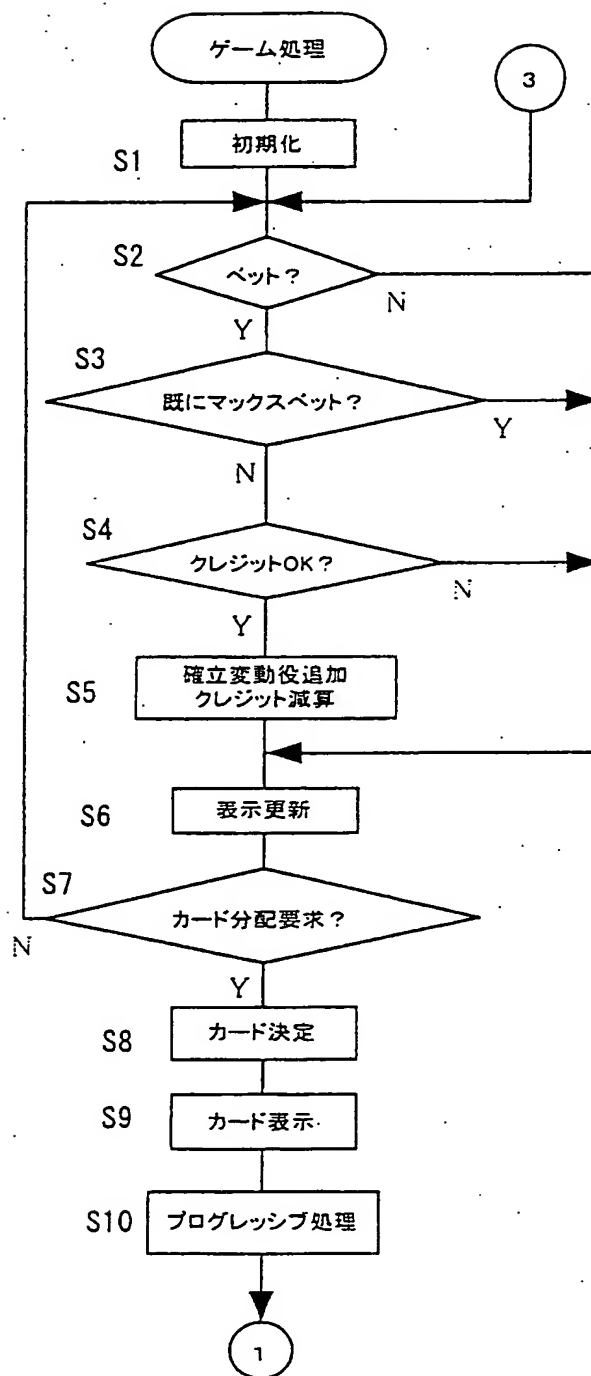
3/12

第 3 図



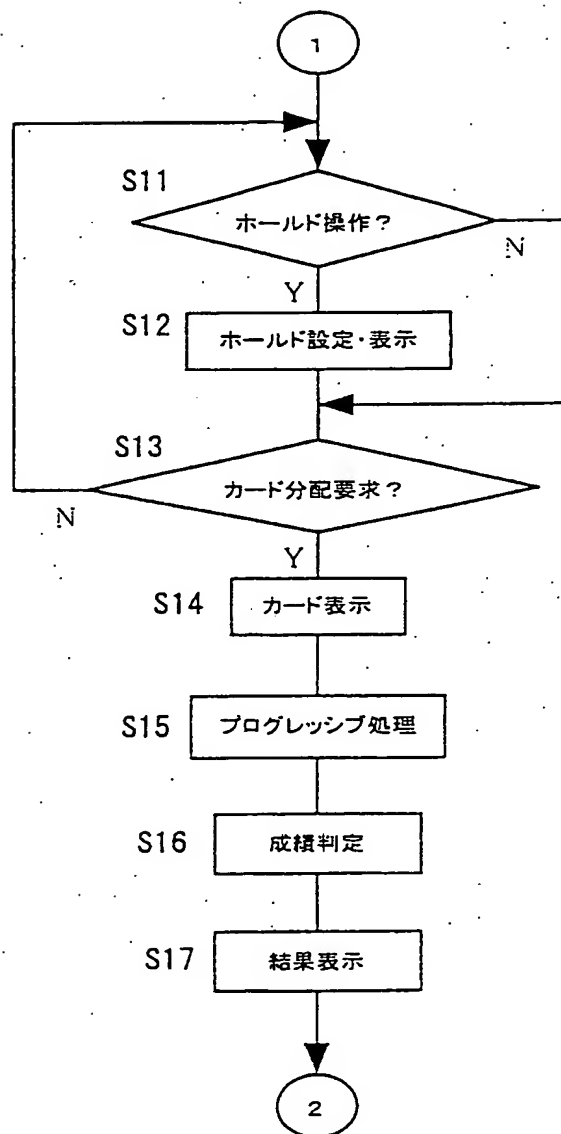
4/12

第 4 図



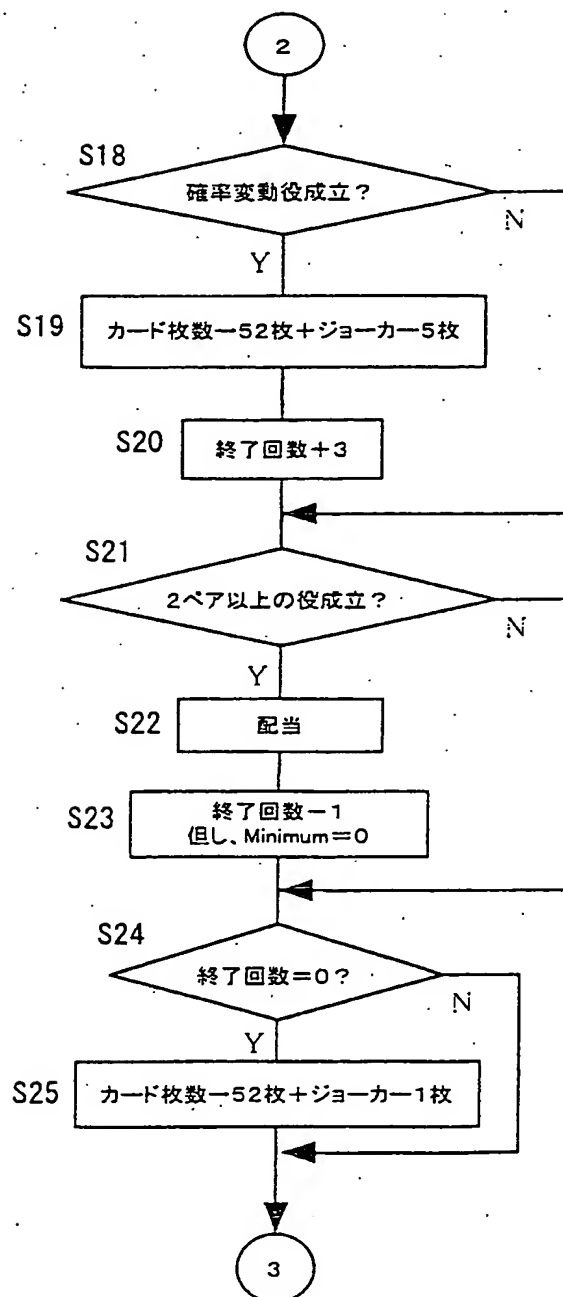
5/12

第 5 図



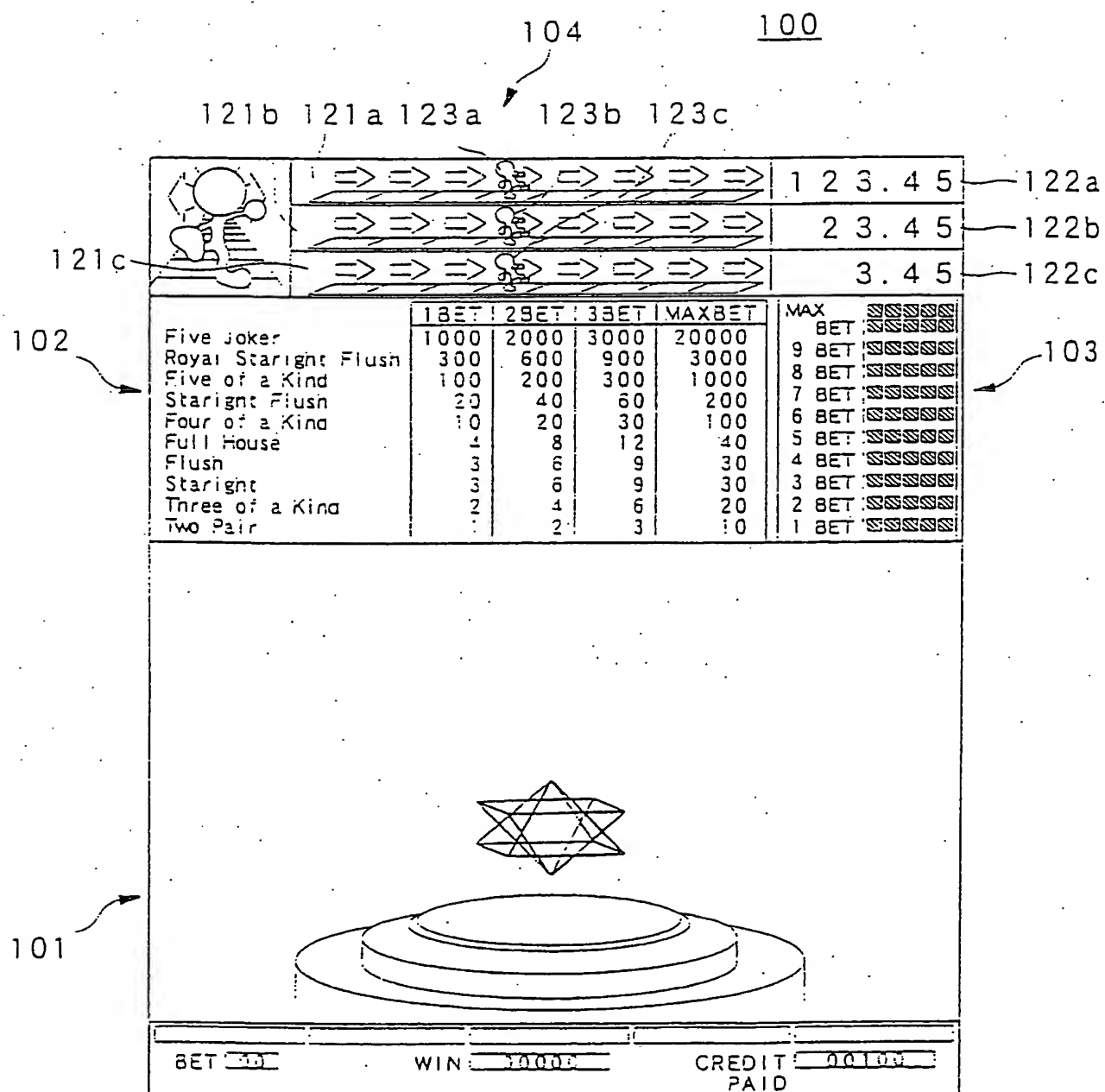
6/12

第 6 図



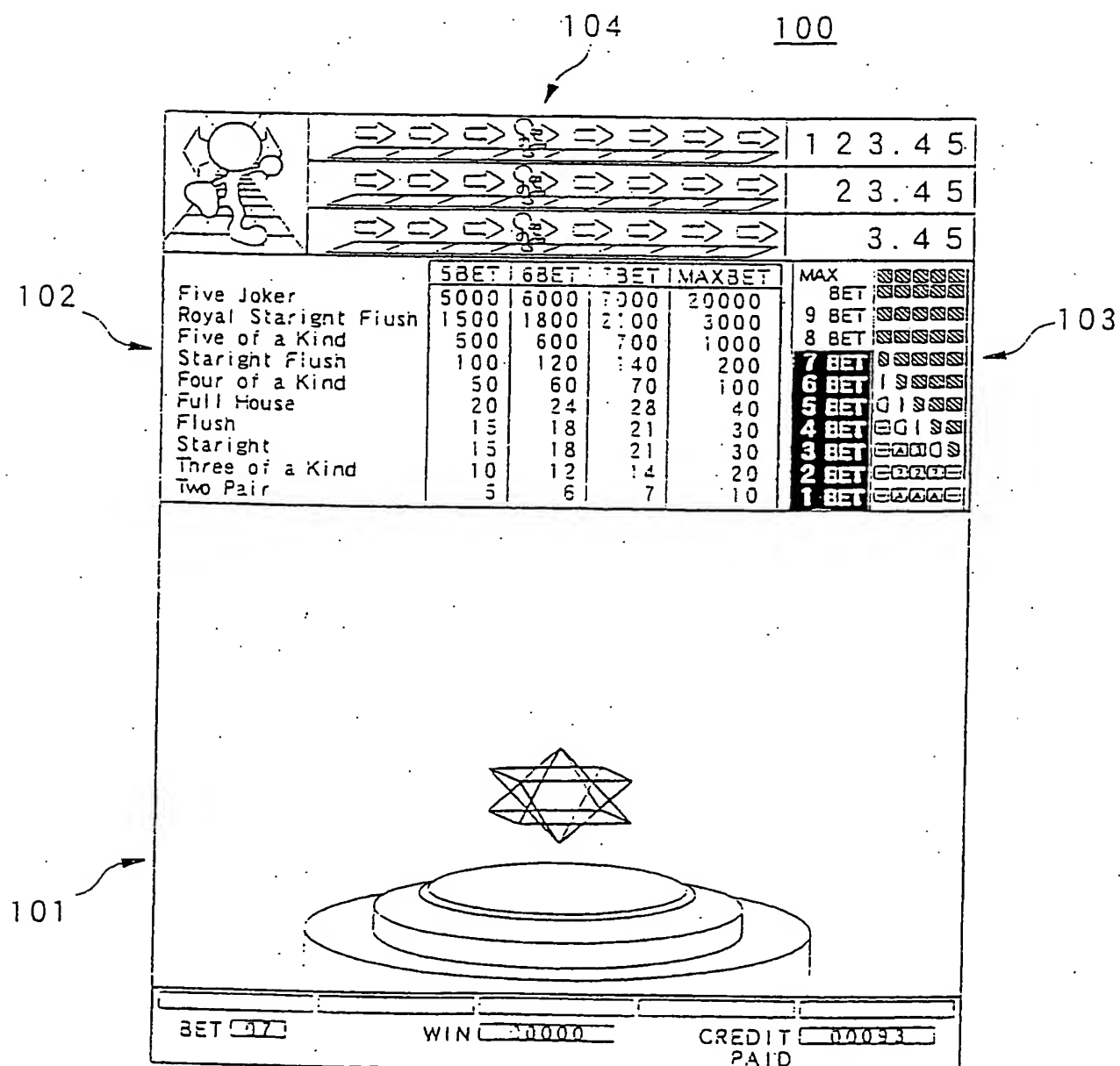
7 / 1 2

第 7 図



8. / 1 2

第 8 図



9 / 1 2

第 9 図

104 100

102 103

101 110

	7 BET	8 BET	9 BET	MAX BET	MAX BET	MAX BET
Five Joker	7000	8000	9000	20000	MAX BET	CCCCC
Royal Staright Flush	2100	2400	2700	3000	9 BET	CCCCC
Five of a Kind	700	800	900	1000	8 BET	CCCCC
Staright Flush	140	160	180	200	7 BET	CCCCC
Four of a Kind	70	80	90	100	6 BET	CCCCC
Full House	28	32	36	40	5 BET	CCCCC
Flush	21	24	27	30	4 BET	CCCCC
Staright	21	24	27	30	3 BET	CCCCC
Three of a Kind	14	16	18	20	2 BET	CCCCC
Two Pair	7	8	9	10	1 BET	CCCCC

8 9 5 2 3

8 9 5 2 3


BET 0 WIN 0000 CREDIT 0000 PAID

10 / 12

第10図

104

100

	⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒	1 2 3 4 5				
	⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒	2 3 4 5				
	⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒	3 4 5				
	7 BET	8 BET	9 BET	MAX BET	MAX BET	
Five Joker	7000	8000	9000	20000	9 BET	20000
Royal Staright Flush	2100	2400	2700	3000	8 BET	20000
Five of a Kind	700	800	900	1000	7 BET	20000
Staright Flush	140	160	180	200	6 BET	20000
Four of a Kind	70	80	90	100	5 BET	20000
Full House	23	32	36	40	4 BET	20000
Flush	21	24	27	30	3 BET	20000
Staright	21	24	27	30	2 BET	20000
Three of a Kind	14	16	18	20	1 BET	20000
Two Pair	7	8	9	10		

Hand of cards: 8 of Clubs, 9 of Clubs, 5 of Hearts, 2 of Diamonds, 3 of Diamonds. A "HOLD" button with a star icon is positioned above the cards.

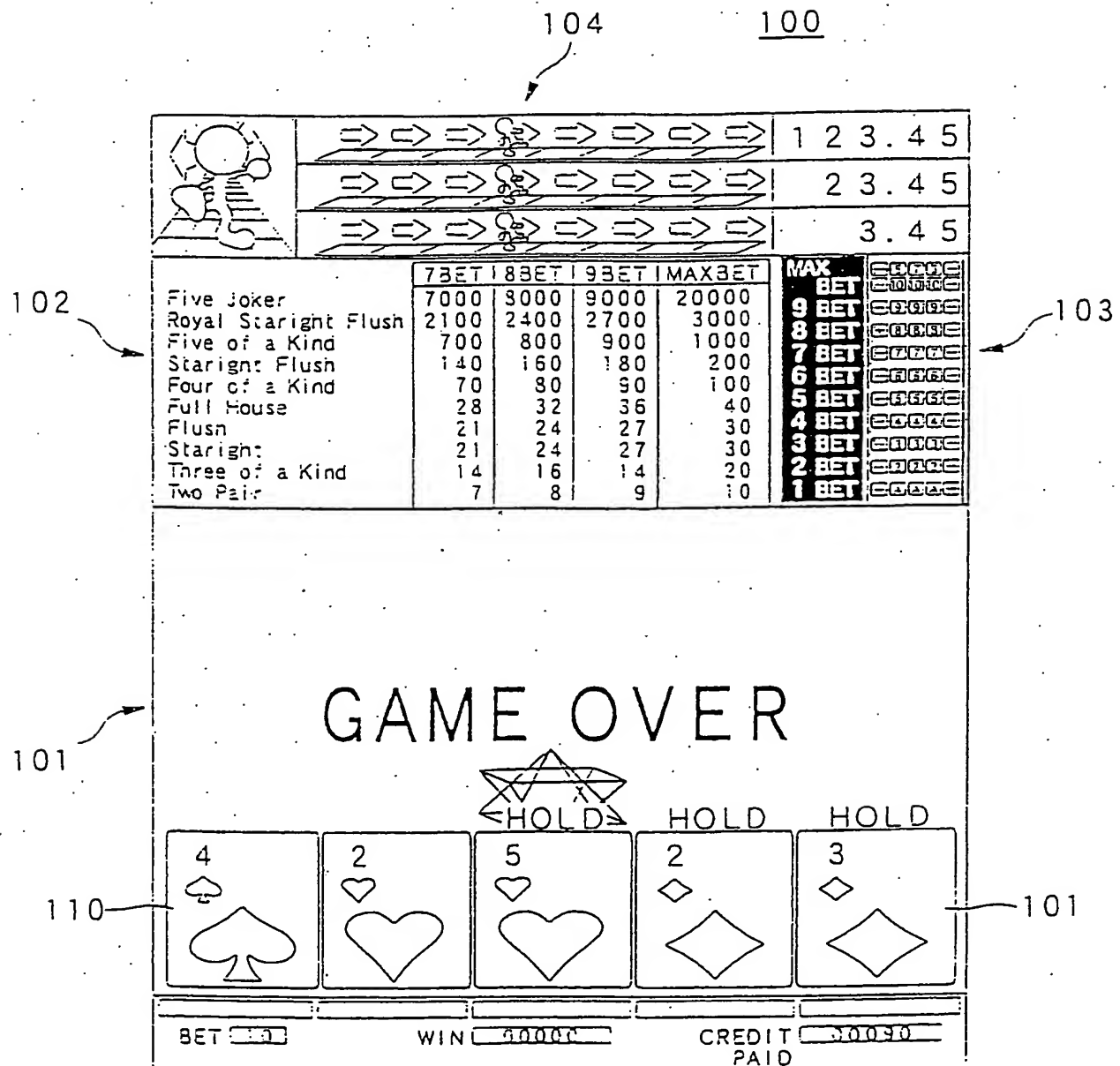
BET 10

WIN 10000

CREDIT PAID 00000

1 1 / 1 2

第 1 1 図



1 2 / 1 2

第 1 2 図

104 100

102

	7BET	8BET	9BET	MAXBET	MAX	BET
Five Joker	7000	8000	9000	20000	9	BET
Royal Staright Flush	2100	2400	2700	3000	8	BET
Five of a Kind	700	800	900	1000	7	BET
Staright Flush	140	160	180	200	6	BET
Four of a Kind	70	80	90	100	5	BET
Full House	28	32	36	40	4	BET
Flush	21	24	27	30	3	BET
Staright	21	24	27	30	2	BET
Three of a Kind	14	16	14	20	1	BET
Two Pair	7	8	9	10	1	BET

103

101

Four of a Kind

110

HOLD

9

♣

JOKER

JOKER

JOKER

2

♦

110

BET

WIN

CREDIT

PAID

110a